

JEU PLAY-DOH [GAGNE TON KIT DE RENTRÉE PERSONNALISÉ] Règlement complet

ARTICLE 1 : Objet

La société HASBRO France S.A.S au capital de 1 700 000 Euros immatriculée au Registre du Commerce et des Sociétés de Chambéry sous le n° 746 220 623 dont le siège social est situé Savoie-Technolac, 73370 Le Bourget-du-Lac (ci-après désignée la "Société Organisatrice") organise un jeu avec obligation d'achat via instants gagnants intitulé « Gagne ton kit de rentrée personnalisé », du 7 août 2017 au 30 septembre 2017 inclus, sur www.larentreeplaydoh.com (ci-après désigné le « Jeu »).

ARTICLE 2 : Conditions de participation

Ce jeu est ouvert à toute personne physique majeure résidant en France métropolitaine (Corse incluse), à l'exception du personnel de la société organisatrice, des prestataires ayant assuré la gestion, le contrôle du présent jeu et de leur famille.

La participation au jeu se fait exclusivement via le site internet www.larentreeplaydoh.com, tout autre mode de participation est exclu. Pour participer, les participants doivent disposer d'une connexion à Internet suffisante et du matériel et logiciel adéquat permettant une consultation du site www.larentreeplaydoh.com dans des conditions normales. La responsabilité de la société organisatrice ne saurait être recherchée à ce titre.

Ce jeu est annoncé par des présentoirs dédiés dans les magasins participants, sur le site <https://www.hasbro.com/fr-fr/> ainsi que sur la page Facebook de Play-Doh <https://www.facebook.com/PlayDohFR/>.

Tous les produits Play-Doh bénéficieront de l'offre.

ARTICLE 3 : Modalités de participation

Il s'agit d'un jeu avec obligation d'achat, dont les gagnants seront déterminés selon les modalités suivantes.

La participation est limitée à une (1) par jour et par foyer (même nom et/ou même adresse) sur toute la durée du jeu.

Toute inscription dont les coordonnées sont incomplètes, inexactes ou illisibles ne sera pas prise en compte

En participant les consommateurs affirment avoir pris connaissance du présent règlement et en accepter les termes sans réserves.

La Société Organisatrice se réserve le droit de vérifier l'exactitude des informations fournies par le Participant lors de son inscription au Jeu et pourra annuler les participations de quiconque se serait enregistré plusieurs fois sous différentes identités ou en fournissant des renseignements inexacts.

1. Participation

Pour participer, les consommateurs doivent :

- acheter un produit Play-Doh de Hasbro entre le 07/08/2017 et le 30/09/2017 inclus
- se connecter sur le site internet www.larentreeplaydoh.com entre le 07/08/2017 (9h – date et heure françaises), et le 15/10/2017 (23h59 – date et heure françaises)
- cliquer sur « je joue » pour s'inscrire à l'opération
- se créer un compte en remplissant les champs obligatoires (nom, prénom, adresse postale, code

postal, ville, adresse e-mail, mot de passe, confirmation du mot de passe) et en cliquant sur « valider »

- scanner ou prendre en photo ses preuves d'achat et les télécharger :
 - dans le cadre d'un achat en magasin : ticket de caisse avec le produit et la date entourés, ainsi que le code-barres du produit acheté
 - dans le cadre d'un achat sur internet : facture d'achat avec le produit et la date entourés, ainsi que le code-barres du produit une fois celui-ci reçu
- Le Participant devra conserver les originaux qui pourront lui être demandés en cas de vérifications par la société organisatrice.
- confirmer la participation en cochant la case d'acceptation du présent règlement et des CGU du service.

2. Désignation des gagnants

Après validation, les participants accèdent alors automatiquement à l'instant gagnant et savent immédiatement s'ils ont gagné ou non.

1 000 instants gagnants ouverts (c'est-à-dire une date et une heure précise) ont été préalablement tirés au sort et programmés de manière aléatoire sur toute la période du jeu.

Sera déclaré gagnant le premier joueur qui participe au jeu une fois un instant gagnant déclenché. Si plusieurs connexions interviennent pour un instant gagnant, seule la première connexion enregistrée par l'ordinateur du centre de gestion sera gagnante (sous réserve de vérification de la validité de la participation – données enregistrées sur le serveur du jeu faisant foi).

Si le moment de sa connexion correspond à l'un des 1 000 instants gagnants ouverts, le participant gagne l'une des dotations mises en jeu. Il est alors immédiatement prévenu qu'il a gagné par un message s'affichant sur l'écran, ce message est donné sous réserve de vérification de l'absence de fraude, de dysfonctionnement et du respect par le gagnant des dispositions du présent règlement. Si le moment de sa connexion ne correspond pas à un "instant gagnant", le participant ne gagne pas. Il est alors immédiatement prévenu par un message.

ARTICLE 4 : Dotations

La société organisatrice met en jeu les lots suivants :

- 1 000 kits de rentrée personnalisés (valeur commerciale approximative : 38,80€), composés :
 - d'un sac à dos personnalisé (prénom de l'enfant, choix de la couleur du prénom et choix de la mascotte Doh-Doh)
 - d'une planche de 15 étiquettes autocollantes identiques personnalisées (prénom et nom de l'enfant, classe, et choix de la mascotte Doh-Doh).

Personnalisation :

Un mail automatique de confirmation de gain sera envoyé aux gagnants des 1 000 dotations mises en jeu, à l'adresse e-mail indiquée dans le formulaire d'inscription. Cet e-mail contiendra également le lien ainsi que le code nécessaires à l'accès de la plateforme de personnalisation de la dotation, où un aperçu du résultat est disponible en simultané.

Le consommateur peut également accéder à la plateforme directement sur www.larentreeplydoh.com, en cliquant sur la rubrique « mon compte » et en entrant ses identifiants.

Les étapes de la personnalisation sont les suivantes :

- Le consommateur personnalise d'abord le sac-à-dos :

- Choix de la mascotte Doh-Doh
- Prénom de l'enfant et choix de la couleur du contour du prénom
- Puis il valide et accède à la personnalisation des étiquettes :
 - Choix de la mascotte Doh-Doh
 - Prénom, nom et classe de l'enfant
- Ensuite un écran récapitulatif lui permet de vérifier sa commande et de choisir le point relais de livraison le plus proche.

La remise de la dotation n'est effectuée qu'une fois les preuves d'achat du consommateur vérifiées et sa participation jugée conforme. Dans le cas contraire, un e-mail lui sera renvoyé lui expliquant les raisons de non-conformité et la marche à suivre pour régulariser sa participation le cas échéant.

La société organisatrice se réserve le droit de proposer à titre de dotation des produits d'une valeur ou de caractéristiques équivalentes.

Les prix seront acceptés tels qu'ils sont annoncés. Aucun changement pour quelque raison que ce soit ne pourra être demandé par les gagnants. Aucune contrepartie ou équivalent financier des gains ne pourra être demandé par les gagnants. Il est précisé que la société organisatrice ne fournira aucune prestation ni garantie, les gains consistant uniquement en la remise des prix prévus ci-dessus. Il ne sera attribué qu'une seule dotation par foyer (même nom et/ou même adresse).

ARTICLE 5 : Remise des dotations

- Les gagnants dont la participation est conforme et qui auront validé la personnalisation de leur dotation recevront leur lot sous six (6) à huit (8) semaines à compter de la date de fin de l'opération, dans le point relais le plus proche qu'ils auront sélectionné lors de personnalisation.

Les dotations qui ne pourront être distribuées pour des raisons indépendantes de la volonté de la Société Organisatrice seront perdues pour leurs bénéficiaires et ne seront pas réattribuées.

ARTICLE 6 : Modification des dates du jeu

La société organisatrice ne saurait encourir une quelconque responsabilité si, en cas de force majeure ou d'évènement indépendant de sa volonté, elle était amenée à annuler le présent jeu, à le réduire, le prolonger, le reporter ou en modifier les conditions ; sa responsabilité ne pouvant être engagée de ce fait. Elle se réserve, dans tous les cas, la possibilité de prolonger la période de participation.

ARTICLE 7 : Vérification et utilisation de l'identité des gagnants

Ne seront pas prises en considération les participations sans adresse, incomplètes ou inexactes. Toute information inexacte ou mensongère entraîne la disqualification du Participant. Toute indication de fausse identité ou fausse adresse entraînera l'élimination de la participation et d'éventuelles poursuites.

Tout participation par les identifiants et mot de passe sera réputée avoir été effectuée par le titulaire dudit identifiant.

ARTICLE 8 : Règlement

Les participants à ce jeu acceptent l'intégralité du présent règlement qui est déposé chez Maître Didier GATIMEL, Membre de la SCP Didier GATIMEL – Isabelle ARMENGAUD GATIMEL – Arnaud de MONTALEMBERT d'Essé, Huissiers de Justice Associés, 40, rue de Monceau, 75008 Paris. Le règlement est disponible et consultable gratuitement et uniquement sur le site internet www.larentreplaydoh.com

Toute difficulté née ou à naître, liée à l'interprétation du présent jeu ou de son règlement serait soumise préalablement à la société organisatrice.

ARTICLE 9 : Frais

Les frais de participation (connexion) restent à la charge des participants et ne seront pas remboursés.

ARTICLE 10 : Responsabilité et Fraude

La société organisatrice rappelle aux participants les caractéristiques et les limites du réseau Internet et décline toute responsabilité liée aux conséquences de la connexion des participants à ce réseau via le site du jeu.

Plus particulièrement, la société organisatrice ne saurait être tenue responsable de tout dommage, matériel ou immatériel causé aux participants, à leurs équipements informatiques et aux données qui y sont stockées, et aux conséquences pouvant en découler sur leur activité personnelle, professionnelle ou commerciale.

La société organisatrice ne saurait davantage être tenue responsable au cas où un ou plusieurs participants ne pourraient parvenir à se connecter au site où à y jouer du fait de tout défaut technique ou de tout problème liés notamment à l'encombrement du réseau.

L'utilisation de robots ou de tout autre procédé similaire permettant de générer des codes de façon mécanique ou autre est proscrite, la violation de cette règle entraînant l'élimination définitive du participant. De même, toute tentative d'utilisation du jeu en dehors de l'interface non modifiée mise en place sur le site sera considérée comme une tentative de fraude. En outre, la décompilation du jeu, l'utilisation de script personnel ou toute autre méthode visant à contourner l'utilisation prévue du jeu dans le présent règlement sera considérée également comme une tentative de fraude et entraînera l'élimination immédiate et sans recours du joueur. De même, l'utilisation d'une adresse e-mail temporaire pour l'inscription au jeu est proscrite, ainsi que la falsification orthographique des coordonnées du participant ou tout autre comportement pouvant s'avérer suspect. La société organisatrice pourra annuler tout ou partie du jeu s'il apparaît que des fraudes sont intervenues sous quelque forme que ce soit, notamment de manière informatique dans le cadre de la participation au jeu ou de la détermination des gagnants.

Elle se réserve, dans cette hypothèse, le droit de ne pas attribuer les dotations aux fraudeurs et/ou de poursuivre devant les juridictions compétentes les auteurs de ces fraudes. En tout état de cause, il ne sera pas attribué plus de dotations que celles prévues par le présent règlement.

La société organisatrice pourra suspendre et annuler la participation d'un ou plusieurs participant(s) en cas de constatation d'un comportement contraire à l'une des dispositions du présent règlement. La société organisatrice est seule décisionnaire de l'exclusion ou de la réintégration des participants concernés au regard des informations en sa possession. En cas de réclamation ou de sanction, il convient aux participants d'apporter la preuve qu'ils ont adopté un comportement conforme au présent règlement. La responsabilité de la société organisatrice ne pourra être engagée à ce titre.

ARTICLE 11 : Loi "Informatique et Libertés"

Les coordonnées des participants seront collectées et traitées informatiquement. Conformément à la

loi "Informatique et Libertés" du 6 janvier 1978, chaque participant dispose d'un droit d'accès, de rectification ou de radiation des informations le concernant sur simple demande écrite à l'adresse suivante : HASBRO France SAS Service Consommateurs – 10 Rue de Valence – 57150 CREUTZWALD. Ces informations sont destinées à la société organisatrice et ses prestataires pour les besoins de la mise en œuvre du jeu et ne seront pas conservées au-delà de la durée nécessaire au traitement du jeu et des éventuelles réclamations qui pourraient en découler.

Fait au Bourget-du-Lac, le 06/07/2017